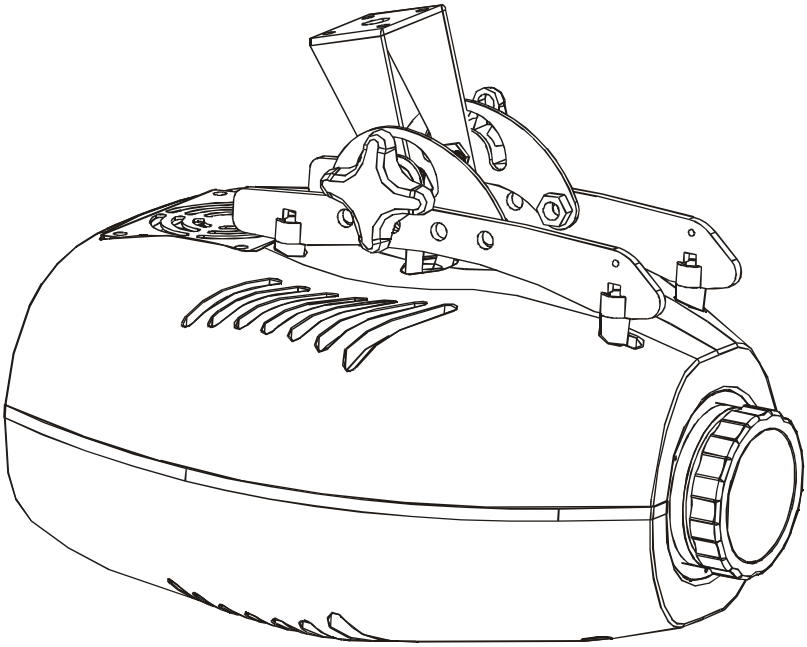
CHANGEUR DE COULEUR - MSD-250

Contest®



# CCH 830

## GUIDE DE L'UTILISATEUR

8778 - Version 1.0 Décembre 2006

# 1 - Instructions de sécurité

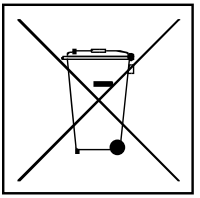
- Toute personne ayant à faire avec le montage, la mise en service, le maniement et l'entretien de cet appareil doit être suffisamment qualifiée et suivre les instructions contenues dans ce mode d'emploi.
- Cet appareil a quitté les ateliers de fabrication dans un état irréprochable. Pour le maintenir dans cet état et assurer son bon fonctionnement sans danger, l'utilisateur doit suivre les instructions de sécurité et les mises en garde contenues dans ce manuel.
- Tout dommage occasionné par la non-observation de ce mode d'emploi annule la garantie.
- Tout dommage résultant d'une modification sur l'appareil n'est pas couvert par la garantie.
- Ne laissez pas les câbles d'alimentation en contact avec d'autres câbles. Soyez prudent, lorsque vous manipulez les câbles et les connexions, vous êtes soumis à des risques d'électrocution ! Ne manipulez jamais les parties sous tension avec les mains mouillées !
- Assurez vous que la tension électrique ne soit pas supérieure à celle indiquée sur la plaque signalétique de l'appareil. Mettez le câble d'alimentation seulement dans des prises adaptées.
- La fiche secteur doit toujours être branchée en dernier lieu. La fiche secteur doit être accessible après l'installation de l'appareil.
- Prenez garde de ne pas coincer ou abîmer le câble d'alimentation. Contrôlez l'appareil et les câbles d'alimentation régulièrement.
- Débranchez l'appareil lorsque vous ne l'utilisez pas et avant de le nettoyer. Pour ce faire, utilisez les surfaces de maintien sur la fiche, ne tirez jamais sur le câble.
- La construction de l'appareil est conforme aux normes de sécurité de catégorie I. Il faut donc relier celui-ci à la terre ( câble jaune/vert ).Les connexions électriques sont à faire effectuer par un installateur agréé.
- Le branchement au secteur et l'entretien doivent être effectués par le personnel qualifié.
- Ne jamais connecter cet appareil à un bloc de puissance graduable.
- Ne faites pas des effets "flash" avec cet appareil en l'allumant et l'éteignant continuellement. Cela réduit considérablement la durée de vie des lampes.
- Ne jamais toucher le boîtier pendant que l'appareil est en service - le boîtier s'échauffe.
- Ne remplacer la lampe et le fusible que par des produits du même type et de même qualité.

# 2 - Précautions d'utilisation

- Cet appareil est un effet lumineux pour créer des effets décoratifs. Cet appareil doit seulement être connecté à une tension alternative de 240V, 50Hz et a été conçu pour un usage dans des locaux clos.
- Lorsque l'appareil est transporté d'un endroit chaud à un endroit froid, il se forme de la condensation susceptible d'endommager les modules électroniques. Ne branchez pas l'appareil avant qu'il n'ait atteint la température ambiante.
- Il ne faut jamais mettre l'appareil en service sans lampe !
- Evitez les secousses et ne forcez pas lors de l'installation ou de l'utilisation de l'appareil.
- Quand vous choisissez le lieu d'installation, évitez les endroits humides, poussiéreux ou trop chauds. Assurez vous que les câbles ne traînent pas au sol, il en va de votre propre sécurité et de celle d'autrui.
- Prévoyez toujours une distance d'au moins un mètre entre le miroir et la surface à illuminer.
- Lors de l'installation, du démontage et pendant l'exécution des travaux de service sur le projecteur, faites attention à ce que la zone en dessous du lieu d'installation soit bouclée.
- Il faut toujours fixer le projecteur avec une élingue de sécurité.
- N'utilisez l'appareil qu'après vous être assuré que le boîtier est bien fermé et que toutes les vis nécessaires ont été complètement fixées.
- Il ne faut jamais allumer la lampe si la lentille d'objectif ou le capot ont été retirés car les lampes à décharge représentent un risque d'explosion et émettent un rayonnement ultra violet pouvant provoquer de graves lésions à la rétine.
- La température ambiante maximale doit être de 45°C ; au delà, l'amorçage de la lampe est désactivé.
- N'utilisez l'appareil qu'après avoir pris connaissance de ses fonctions et possibilités. Ne laissez pas des personnes incompétentes utiliser cet appareil. La plupart des pannes survenant sur cet appareil sont dues à une utilisation in appropriée par des personnes incompétentes.
- Si vous deviez transporter l'appareil, utilisez l'emballage d'origine pour éviter tout dommage.
- Notez que pour des raisons de sécurité, il est interdit d'entreprendre toute modification sur l'appareil.
- Si l'appareil est utilisé autrement que décrit dans ce mode d'emploi, ceci peut causer des dommages au produit et la garantie cesse alors. Par ailleurs, chaque utilisation comporte des risques d'électrocution, de court-circuit, d'incendie, de brûlure par rayonnement ultra violet, d'explosion de lampe, de chute, ..etc. C'est pourquoi la plus grande vigilance est requise lors de l'utilisation de ce produit.

# Protection de l'environnement :

L'environnement est une cause que défend HITMUSIC, nous commercialisons uniquement des produits propres, conformes aux normes ROHS.



Votre produit est composé de matériaux qui doivent être recyclés, ne le jetez pas dans votre poubelle, apportez-le dans un centre de collecte sélective mis en place à proximité de votre résidence.
Les centres de services agréés vous reprendront votre appareil en fin de vie afin de procéder à sa destruction dans le respect des règles de l'environnement.

Pour plus de renseignements http://www.hitmusic.fr/directives-deee.php.

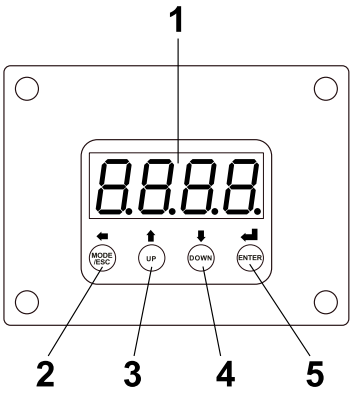
## 3 - Introduction

Nous vous remercions d'avoir choisi le changeur de couleur CCH-830. Vous possédez maintenant un appareil de grande qualité, puissant et intelligent, qui saura de par ses multiples possibilités donner de l'éclat à vos soirées, animations, concerts...

## 4 - Caractéristiques générales

- Projecteur : MSD 250/2 8500K, culot : GY 9.5.
- Contrôle DMX
- Mode autonome avec la fonction MASTER / SLAVE et mode sonore.
- 2 roues de couleurs avec 8 filtres dichroïques plus blanc.
- Effet rainbow à vitesse variable.
- Effet strobe de 1 à 10 flash par seconde.
- Fonction reset et interrupteur de la lampe via une télécommande ou le tableau de bord.
- 4 boutons de commande pour l'afficheur (mode /esc, up, down, enter)
- 8 programmes internes qui peuvent être contrôlés via la télécommande DMX.
- Enregistrement et sauvegarde de programmes via le tableau de bord ou une télécommande.
- 48 programmes peuvent être sauvegardés et peuvent fonctionner en mode autonome ou impulsion sonore.
- Ouverture du faisceau : 19° à 30° selon la lentille utilisée.

## 5 - Description du tableau de bord




**1 - Afficheur**

Indique les différents états de l'appareil.

**2 - MODE/ESC**

Permet d'entrer dans les menus et les sous-menus. Il sert aussi à sortir des menus

**3 - UP**

Permet de se déplacer à l'intérieur des menus et de choisir des valeurs.

**4 - DOWN**

Permet de se déplacer à l'intérieur des menus et de choisir des valeurs.

**5 - ENTER**

Permet la sélection des fonctions et la validation des valeurs.

## 6 - Mise en place de la lampe

Utilisez uniquement une lampe MSD 250/2 8500K.
En cas de remplacement ou installation de la lampe veuillez respecter les consignes suivantes :

• Ne touchez pas les éclats en cas d'éclatement de la lampe (risques de brûlures, coupures, etc..)

• N'ouvrez l'appareil qui si la température de la lampe est égale à la température ambiante.

Pour mettre en place une lampe, suivre la procédure suivante:

1 - Déconnectez l'appareil du réseau électrique.

2 - Attendez si nécessaire que le projecteur ai atteint la température ambiante ( +/- 20° C).

3 - Dévissez à l'aide d'un tournevis cruciforme les deux vis (A et B) de maintient de la trappe d'insertion de la lampe sur la plaque de connections de l'appareil.

4 - Tirez délicatement la plaque.

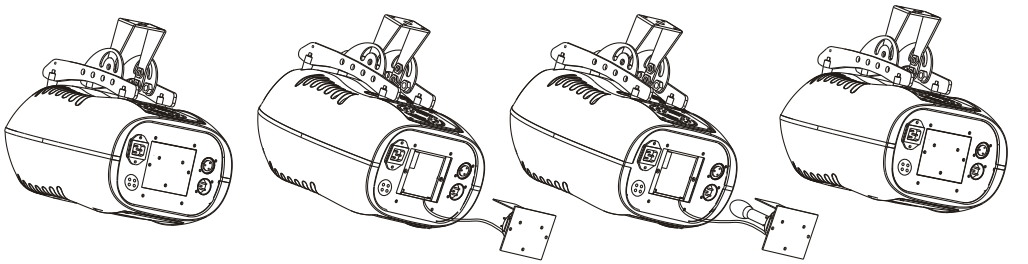
5 - Assurez vous encore une fois que le projecteur est froid.

6 -Retirez la lampe de la douille en la tirant délicatement vers vous.

7 - Placez la nouvelle lampe dans la douille.

8 - Replacez la plaque.

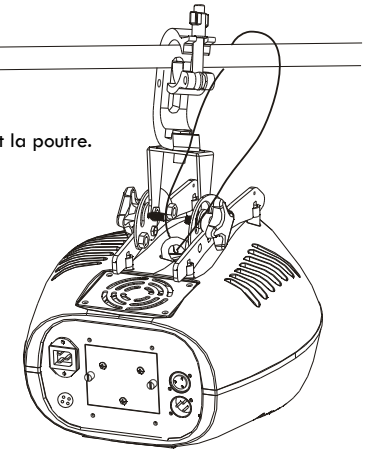
9 - Revissez les vis qui maintiennent la plaque fermée.



NB : Avec les vis numérotées 1, 2 et 3, vous pouvez ajuster la position de la lampe, en vissant ces vis situées sur la trappe d'insertion de la lampe.

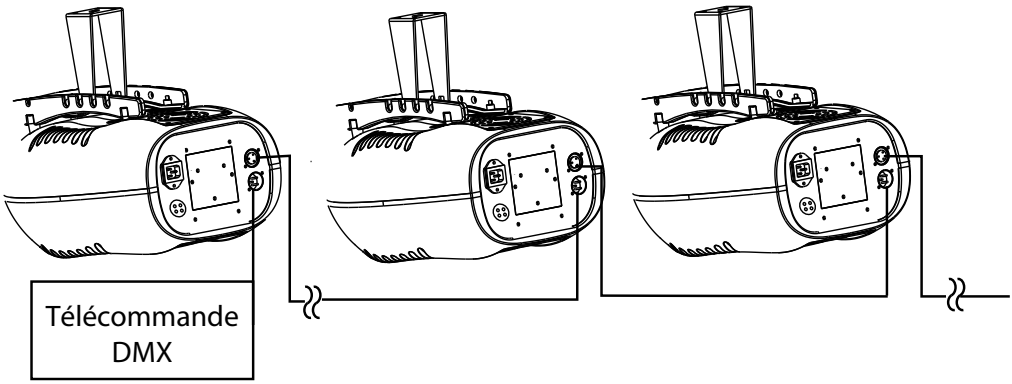
## 7 - Installation

**1** - Vissez un crochet au bras du projecteur.
**2** - Accrochez votre projecteur à la poutre.
**3** - Accrochez une élingue de sécurité entre l'anneau et la poutre.



## 8 - Câblage et adressage

Branchement de la télécommande DMX :
Branchez la prise femelle de votre câble XLR à la sortie XLR de votre télécommande DMX et la prise mâle à l'entrée du projecteur. Reliez vos projecteurs les uns aux autres via des câbles XLR.




Branchement DMX avec un terminal DMX :
Pour une installation DMX où les câbles ont à couvrir une distance de plus de 100 m, il est recommandé d'utiliser un terminal DMX qui est tout simplement une prise XLR munie d'une résistance de 120 Ohm. Branchez ce terminal à la sortie DMX du dernier appareil de la chaîne.

Adressage des appareils :
Tous les appareils doivent avoir une adresse DMX quand vous utilisez un signal DMX, ainsi l'appareil répondra au signal qui lui est adressé. L'adresse est le numéro du canal sur lequel l'appareil reçoit l'information envoyé par la télécommande DMX. Vous attribuez l'adresse DMX d'un projecteur en programmant le numéro du canal sur l'afficheur.
Vous pouvez programmer tous les appareils sur la même adresse ainsi tous les appareils répondront au même signal DMX simultanément, ou vous pouvez programmer chaque appareil sur des adresses différentes, ainsi chaque appareil répondra à son signal DMX, ils seront donc indépendants. Le CCH-830 fonctionne grâce à 4 canaux.
Pour adresser séparément chaque appareils vous devez sauter 4 canaux entre chaque adresse.
Voir exemple ci-contre.

NB : Après l'avoir allumé, le CCH-830 détectera automatiquement le signal DMX, et l'afficheur indiquera « A.001» (son adresse DMX). Si l'appareil ne reçoit pas de signal DMX, l'adresse DMX affichée clignotera. Dans ce cas, vérifiez que votre câble est bien branché à l'entrée DMX de votre projecteur, que votre télécommande est bien allumée et que les câbles utilisés ne sont pas défectueux.

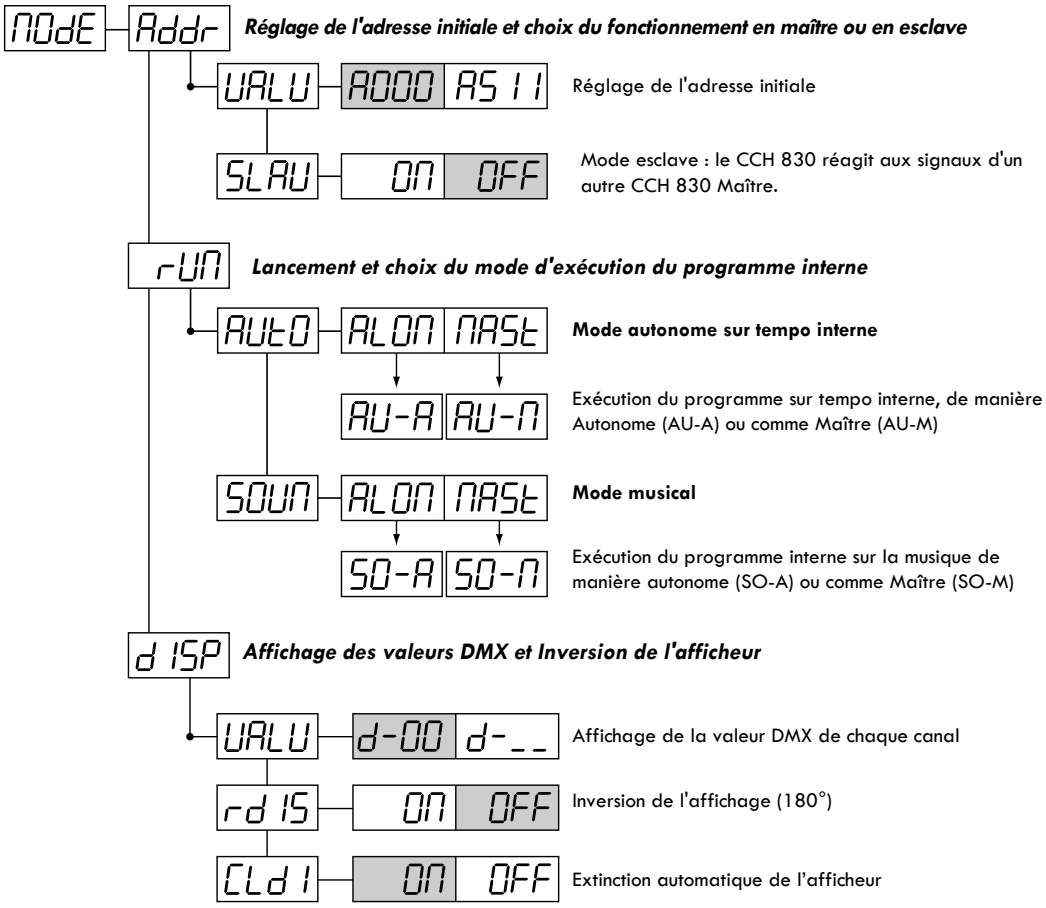
## 9 - Les menus

Les menus du CCH-830 permettent de configurer l'appareil afin d'adapter son fonctionnement aux différents types d'utilisation.
L'accès au menu principal se fait en appuyant sur la touche **MODE** / **ESC**.
Pour vous déplacer dans les sous-menus, utilisez les touches **UP** et **DOWN**. Lorsque vous êtes sur le sous-menu qui vous intéresse, appuyez sur **ENTER**.
Pour modifier les valeurs utilisez lez touches **UP** et **DOWN**.
Validez chaque modification avec la touche **ENTER**.
Vous pouvez remonter d'un niveau ou quitter les menus à l'aide de la touche **MODE /ESC**.

Note : Les cases grisées correspondent aux valeurs par défaut de chaque option.

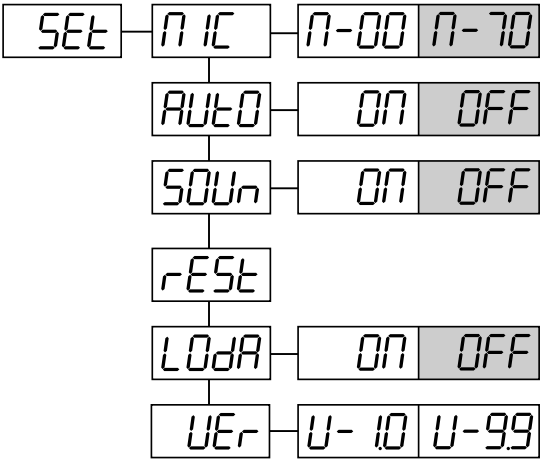
### 9.1 - Le menu MODE

Dans ce menu, vous précisez l'adresse DMX initiale, choisissez le mode de fonctionnement et paramétrez le comportement de l'afficheur.



**9.2 - Le menu SET**

Dans ce menu vous configurez les mouvements et accédez aux réglages de la partie logiciel du CCH-830.




Réglage de la sensibilité du microphone intégré

Activation du mode autonome lors de la coupure du signal DMX

Activation du mode sonore lors de la coupure du signal DMX

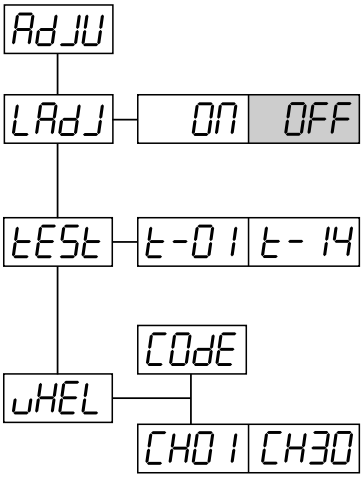
Reset des moteurs

Restauration des paramètres d'usine d'origine.
Attention ! Toutes les scènes éditées seront perdues.

Affichage de la version du soft interne.

**10.3 - Le menu ADJU**

Dans ce menu vous verrouillez l'appareil pour régler la lampe et vous réalisez des tests sur chaque canal.




Verrouillage du projecteur pour régler le point chaud de la lampe : Le shutter est ouvert sur blanc.

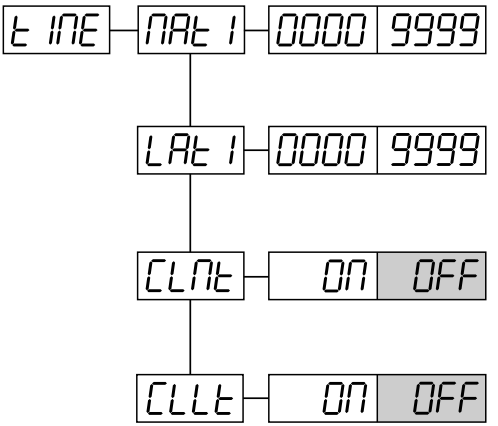
Test des canaux, sélectionnez le canal et appuyez sur ENTER pour lancer le test.

Code de l'appareil : le code de ce projecteur est "C050".

Calibrage des moteurs : La position de chaque moteur est réglable en précision, la plage des valeurs va de -128 à 127.

**9.4 - Le menu TIME**

Ce menu vous permet de contrôler et de ré initialiser les temps d'utilisation de l'appareil et de sa lampe.




Durée d'utilisation de l'appareil en heures.

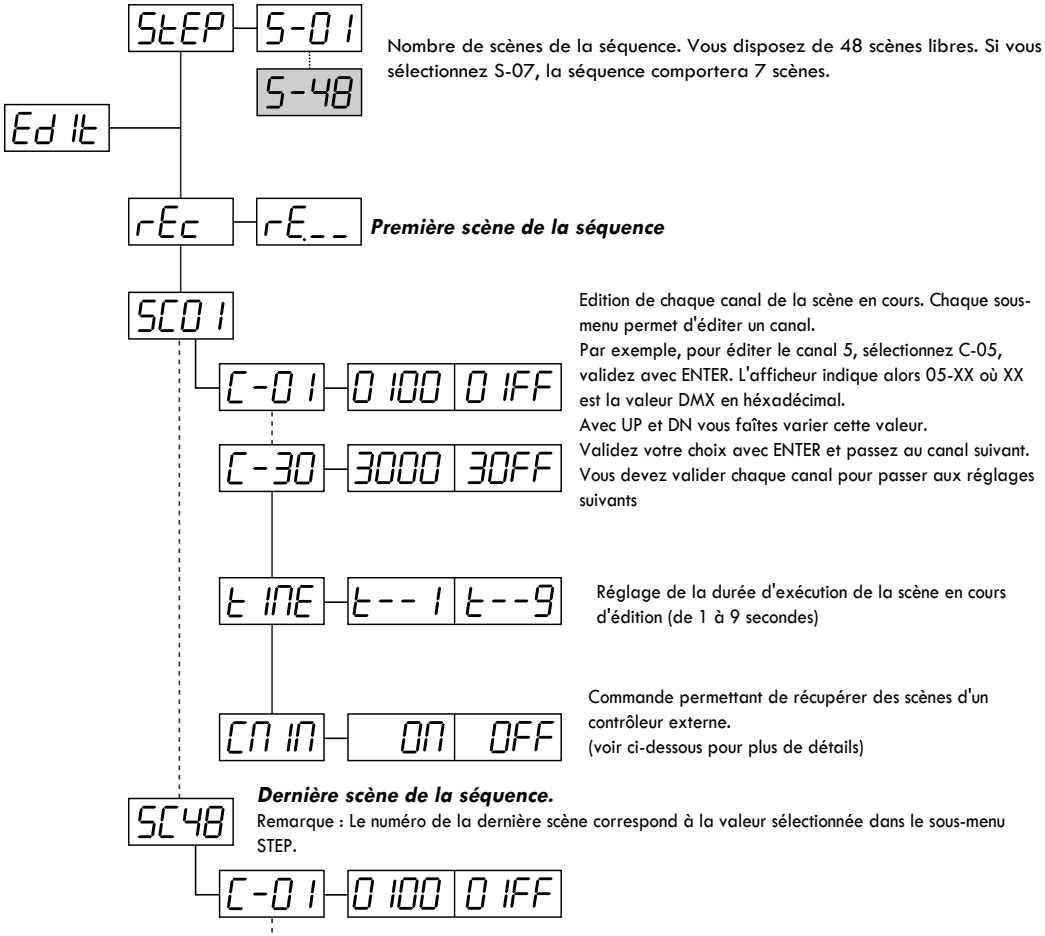
Durée d'utilisation de la lampe en heures.

Ré initialisation de la durée d'utilisation de l'appareil

Ré initialisation de la durée d'utilisation de la lampe

**9.5 - Le menu EDIT**

Ce menu vous permet d'éditer la séquence interne qui se déclenche avec la commande RUN du menu MODE




Nombre de scènes de la séquence. Vous disposez de 48 scènes libres. Si vous sélectionnez S-07, la séquence comportera 7 scènes.

***Première scène de la séquence***

Edition de chaque canal de la scène en cours. Chaque sous-menu permet d'éditer un canal.
Par exemple, pour éditer le canal 5, sélectionnez C-05, validez avec ENTER. L'afficheur indique alors 05-XX où XX est la valeur DMX en héxadécimal.
Avec UP et DN vous faîtes varier cette valeur.
Validez votre choix avec ENTER et passez au canal suivant.
Vous devez valider chaque canal pour passer aux réglages suivants

Réglage de la durée d'exécution de la scène en cours d'édition (de 1 à 9 secondes)

Commande permettant de récupérer des scènes d'un contrôleur externe.
(voir ci-dessous pour plus de détails)

***Dernière scène de la séquence.***

Remarque : Le numéro de la dernière scène correspond à la valeur sélectionnée dans le sous-menu STEP.

Note : le contrôleur n'agit pas directement sur les mouvements du projecteur, mais uniquement sur sa mémoire. Pour visualiser les scènes enregistrées, veuillez passer en mode «RUN» (CF page 7).

## 10 - Les canaux et leurs fonctions

**Canal 1: ROUE DE COULEUR 1**

| DMX | EFFET |
|---|---|
| 0 - 21 | Ouvert / blanc |
| 22 - 43 | Couleur 1 |
| 44 - 65 | Couleur 2 |
| 66 - 87 | Couleur 3 |
| 88 - 109 | Couleur 4 |
| 110 - 131 | Couleur 5 |
| 132 - 153 | Couleur 6 |
| 154 - 175 | Couleur 7 |
| 176 - 199 | Couleur 8 |
| 200 - 255 | Effet rainbow à vitesse croissante |

**Canal 2 : ROUE DE COULEUR 2**

| DMX | EFFET |
|---|---|
| 0 - 21 | Ouvert / blanc |
| 22 - 43 | Couleur 1 |
| 44 - 65 | Couleur 2 |
| 66 - 87 | Couleur 3 |
| 88 - 109 | Couleur 4 |
| 110 - 131 | Couleur 5 |
| 132 - 153 | Couleur 6 |
| 154 - 175 | Correcteur de température 5600°K |
| 176 - 199 | Correcteur de température 3200°K |
| 200 - 255 | Effet rainbow à vitesse croissante |

**Canal 3 : SHUTTER , STROBE**

| DMX | EFFET |
|---|---|
| 0 - 31 | Shutter fermé |
| 32 - 63 | Ouverture en demi lune (de fermé à ouvert) |
| 64 - 95 | Effet strobe à vitesse croissante |
| 96 - 127 | Shutter ouvert (pas de fonction) |
| 128 - 159 | Effet PULSE en séquence |
| 160 - 191 | Shutter ouvert (pas de fonction) |
| 192 - 223 | Effet strobe aléatoire à vitesse croissante |
| 224 - 255 | Shutter ouvert (pas de fonction) |

**Canal 4 : LAMPE, RESET, PROGRAMMES INTERNES**

| DMX | EFFET |
|---|---|
| 0 - 19 | Changement de couleur normal |
| 20 - 39 | Changement de couleur sur les mouvements |
| 40 - 79 | Pas de fonction |
| 80 - 99 | Reset sur tous les moteurs |
| 100 - 119 | Programme interne 1 |
| 120 - 139 | Programme interne 2 |
| 140 - 159 | Programme interne 3 |
| 160 - 179 | Programme interne 4 |
| 180 - 199 | Programme interne 5 |
| 200 - 219 | Programme interne 6 |
| 220 - 239 | Programme interne 7 |
| 240 - 255 | Programme automatique musical |

## 11 - Récupération de scènes depuis un contrôleur externe

1 - Connectez le contrôleur au CCH-830.
2 -Appelez la scène qui vous intéresse.
3 -Positionez le sous-menu STEP sur SC-01, validez avec ENTER. L'afficheur indique alors C-O1.
4 -Sélectionnez CNIN puis validez avec ENTER, l'afficheur indique SC-O2 pour vous signifier que la première scène est enregistrée.
5 - Réglez la durée de la scène avec le sous-menu TIME
6 - Positionnez votre contrôleur sur la scène suivante.
7 - Répétez les étapes 3 à 5 pour chaque scène. Le nombre de scènes dépend de la valeur choisie dans le sous-menu STEP.

## 12 - Messages d'erreurs

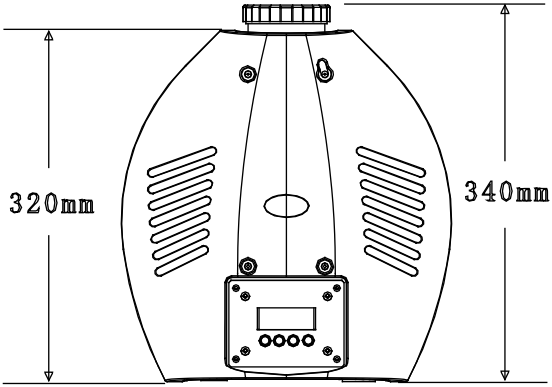
Quand vous allumez la lyre, elle fera tout d'abord une initialisation. Vous pourrez voir « XXEr » sur l'afficheur de votre lyre quand il y aura un problème avec un ou plusieurs canaux. Par exemple si vous avez un problème sur le canal 1 le message d'erreur sera alors « 01Er » , si c'est le canal 2 qui a un problème le message sera « 02Er », etc....
« 01Er » : Erreur sur la roue de couleur 1.
Ce message apparaîtra après l'initialisation de l'appareil si le capteur magnétique de la roue de couleur 1 est en défaut (le capteur est défectueux ou n'est plus dans sa position d'origine) ou le moteur pas à pas est défectueux.

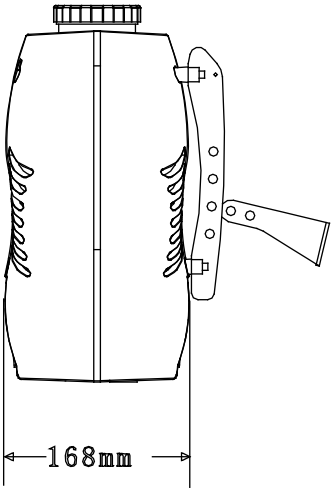
« 02Er » : Erreur sur la roue de couleur 2.
Ce message apparaîtra après l'initialisation de l'appareil si le capteur magnétique de la roue de couleur est en défaut (le capteur est défectueux ou n'est plus dans sa position d'origine) ou le moteur pas à pas est défectueux.

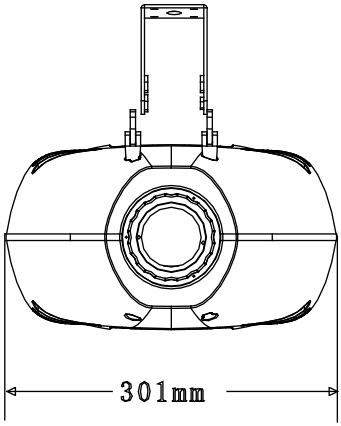
## 13 - Caractéristiques techniques

| | |
|---|---|
| - Alimentation : | 230V - 50Hz |
| - Consommation : | 400W |
| - Canaux DMX : | 4 |
| - Connexion DMX-512 : | XLR 3 broches |
| - Poids : | 12 Kg |

## 14 - Dimensions



La société CONTEST apporte le plus grand soin à la fabrication de ses produits pour vous garantir la meilleure qualité. Des modifications peuvent donc être effectuées sans notification préalable. C'est pourquoi les caractéristiques techniques et la configuration physique des produits peuvent différer des spécifications et illustrations présentées dans ce manuel.